

ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ 2D АНІМАЦІЇ

2Д анімація – спецефект, що «оживлює» піксельну картинку, що робить об'єкт рухомим, має широку галузь застосування. Даний вид анімації використовується в комп'ютерних іграх, мультфільмах, рекламних роликах. Використання 2Д анімації в рекламних цілях – правильне рішення, так як їх продажна здатність висока, а вартість значно нижче, ніж у фільмів з ефектом 3Д анімації. Відмінний сценарій, чудовий звук, цікавий відеоряд – сукупність всього цього дасть феєричний результат! Такий рекламний ролик точно не зможе дати нудьгувати як глядачам, так і Вам, згодом, від клієнтів і компаньйонів не буде відбою.

ОСНОВНІ ПРИНЦИПИ АНІМАЦІЇ ВІД ДІСНЕЯ

1. Стиск і розтяг: суть прийому полягає в додаванні персонажу «гумових» якостей: живе тіло завжди стискується і розтягується під час руху, в анімаційних фільмах ці деформації подаються в гіпертрофованому вигляді. Головне правило, однак, полягає в тому, щоб об'єм тіла персонажа постійно залишався однаковим – за винятком зовсім вже радикальних випадків.

2. Сценічність: пози персонажа та вираження особи (або морди) повинні бути гранично прості і по-людськи виразні, навіть гіпервиразні. Принцип сценічності оснований на головному правилі театру, де, як відомо, з задніх рядів тонкої міміки не розгледити.

3. Попередження або відмовний рух: в реальному житті перед вчиненням будь-якої дії, людині зазвичай доводиться робити підготовчі рухи, наприклад, перед стрибком людині бажано присісти, або відвести руку назад перед кидком, або замахнутися для удару. Такі дії називаються відмовними рухами, і в анімації їх зазвичай також гіпертрофують, щоб підготувати глядача до подальшої дії персонажа і надати інерцію рухам.

4. Перехід від пози до пози: перед детальної покадрової промальовуванням персонажа здійснюється попередня компоновка рухів: художник малює основні моменти і розташовує персонажа на сцені, а вже потім асистенти-фазувальники промальовує всі кадри руху. Такий підхід забезпечує підвищену продуктивність і відсутність випадкових похибок.

5. Наскрізний рух і захльост: рух ніколи не повинен припинятися. Навіть якщо фігура в основному статична, його другорядні елементи повинні знаходитися в русі постійно, крім того, митець повинен мати на увазі «ієрархію тіла»: при ходьбі, наприклад, рух починається з стегон, а вже потім поширюється до щиколоток – це і є наскрізний рух.

6. «Повільний вхід» і «повільний вихід». Рух прискорюється і сповільнюється. Цей принцип безпосередньо пов'язаний із 4-му принципом: розробляючи виразні пози, художник вкладає всю свою майстерність.

7. Рух по дугах . Живі організми завжди пересуваються по дугоподібних траєкторіях. Іноді здається, що при різких рухах цей принцип не дотримується, оскільки рухи йдуть по прямій.

8. Другорядні дії – служать для підкреслення виразності та емоційності, а тому надзвичайно поширені.

9. Розрахунок часу :прийом дозволяє надати персонажу вагу і настрій. Вага персонажа складається з таких факторів, як швидкість переміщення та інертність. Для того щоб персонаж рухався у відповідності зі своєю вагою, художник розраховує час руху і захлеста для кожного персонажа. При розрахунку часу враховуються вага, інертність, обсяг і емоційний стан героя. Настрій також передається швидкістю рухів персонажа.

10. Перебільшення і карикатуризація: «карикатурний реалізм» – як раз те, про що сказано вище. Суто реалізм в анімації не працює, а ось гіпертрофованість всіх елементів – навіть дуже. Сумний персонаж повинен виглядати похмуріше хмари, щасливий персонаж – сяяти і блищати як новорічна ялинка, розсерджений персонаж повинен виглядати як паровий котел, який ось-ось вибухне.

12. Привабливість. Якщо на персонажа нудно дивитися, то нудний буде і весь фільм. Навіть потворність можна зробити в деякому роді привабливим (у всякому разі, привертає увагу), і назад – привабливого зовні персонажа можна відносно простими засобами звернути в суцього диявола.

Отже, тепер, знаючи принципи 2Д анімації, вам буде цікавіше дивитися мультики, мальовані рекламні ролики та інше. Тому що ви тепер не просто глядач, а людина, яка знає про анімацію те, чого вистачило б для створення власного маленького мультфільма.